

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(DARING)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Sumber
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas / Semester	: X / Gasal
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Alokasi Waktu	: 3 JP x @45 menit (1 x 60 Menit dalam masa pandemi)
Materi Pokok	: Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

A. Kompetensi Inti

KI 1 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 2 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	3.2.1Memahami fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	3.2.2Memberikan penilaian fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
	4.2.1Menggunakan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
	4.2.2Menerapkan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memberikan penilaian fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dengan benar
2. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengkritisi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dengan tepat

3. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menerapkan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB. dengan benar
4. Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menggunakan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB. dengan tepat

D. Penguatan Pendidikan Karakter

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Tanggung jawab
4. Kejujuran
5. Kedisiplinan
6. Gotong royong

E. Materi Pembelajaran

Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	Fungsi, dan unsur warna CMYK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 2. Prinsip-prinsip tata letak

F. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media Belajar : Jobsheet, Laptop, Ms. Powerpoint, Internet.

Alat/Bahan : Smartphone, Buku, bullpen, Pensil 2B, Penggaris,

Sumber Belajar :

1. Buku Panduan : Modul Dasar Desain Grafis
2. Internet :
 - a. LMS/ Asinkron : Teams Office 365, Whatsapp grup, Office form dan One drive, Quizizz
 - b. Webmeeting : Teams Office 365
 - c. Website : [https://id.wikipedia.org/wiki/Cyan Magenta Yellow Key](https://id.wikipedia.org/wiki/Cyan_Magenta_Yellow_Key)
<https://id.wikipedia.org/wiki/RGB>
 - d. Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=ABQVMHyIqVA>

G. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik/ TPACK

Model Pembelajaran : Discovery based learning

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, Observasi

H. Kegiatan Pembelajaran

NO	Kegiatan	Langkah – Langkah Pembelajaran	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan	Dengan aplikasi video conference google meet: <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa dengan penuh tanggungjawab - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran - Peserta didik diminta mengisi presensi hadir di Office Form dengan link yang akan dibagikan lewat WA group - Guru menjelaskan penggunaan aplikasi Teams Office 365 untuk menunjang 	10 Menit	Sinkron (Web Meeting Teams Office 365)

		<p>pembelajaran fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang teknis pembelajaran daring. 		
2	Kegiatan Inti	<p>Stimulus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik untuk mengamati video materi yang ada di layar komputer tentang fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB. Link dibagikan secara Asinkron di Teams classroom - Guru meminta peserta didik untuk membaca link Wikipedia yang sudah dibagikan lewat Whatsapp Grup - Peserta didik diberikan contoh penggunaan warna pada sebuah poster 	10 Menit	Asinkron (Classroom Teams Office 365)
		<p>Identifikasi Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menugaskan peserta didik untuk memberikan penilaian, mengkritisi poster yang dibagikan lewat Asinkron Teams Classroom tentang fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB - Setelah peserta didik membaca link Wikipedia yang dibagikan Peserta didik menyampaikan pendapat dan mengkritisi di kolom komentar, menggunakan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 	10 Menit	Asinkron (Classroom Teams Office 365)
		<p>Pengumpulan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mencari buku panduan atau informasi memberikan penilaian dengan internet mengkritisi tentang fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB sebagai pembuktian pengujian hipotesis 	5 Menit	Asinkron (Classroom Teams Office 365)
		<p>Pembuktian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk menilai hasil yang telah dibuatnya dengan memperhatikan unsur fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 	5 Menit	Asinkron (Classroom Teams Office 365)
		<p>Menarik Simpulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lewat video Convergence Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 2. Peserta didik yang lain menanggapi kesimpulan dari peserta didik yang sedang maju untuk mempresentasikan hasilnya 3. Peserta didik diberikan waktu memperbaiki hasil analisisnya tentang poster di kolom komentar Teams classroom 	10 Menit	Sinkron (Web Meeting Teams Office 365)
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Lewat video Convergence Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan evaluasi (post test) Quizeez dan menyuruh peserta didik secara individu untuk mengerjakannya dengan Batasan akses waktu. 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan 	10 Menit	Sinkron (Web Meeting Teams Office 365)
		3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lewat video Convergence Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan evaluasi (post test) Quizeez dan menyuruh peserta didik secara individu untuk mengerjakannya dengan Batasan akses waktu. 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan

		memberikan pesan pada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya.		
		4. Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup		

I. Uraian Materi

Terlampir

J. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Teknik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Pengetahuan	Tertulis Online	Saat pembelajaran
2	Ketrampilan	Penugasan	Saat pembelajaran/Setelah pembelajaran

b. Instrument Penilaian

1) Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dengan tes tertulis Online (Quizizz)

- Teknik Penilaian : Tes Tertulis Online (Quizizz)
- Bentuk Instrumen : Soal Tes Online
- Kisi – Kisi : Menelaah fungsi unsur warna CMYK dan RGB

2) Ketrampilan

Nilai ketrampilan saya ambil dari hasil presentasi/diskusi tentang Fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Persiapan	20
2	Proses	50
3	Hasil	20
4	Waktu	10
	Nilai Akhir (NA)	100

3) Sosial

- Teknik : Observasi
- Bentuk Instrumen : Check List
- Kisi – Kisi :

No	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1	Disiplin	1
2	Berpikir Kritis	2
3	Percaya Diri	3
4	Komunikatif	4
5	Bertanggung Jawab	5

4) Sikap Spiritual (Karakter Religius)

- Teknik : Observasi
- Bentuk Instrument : Check List
- Kisi – Kisi :

No	Aspek Pengamatan	Butir Instrumen
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	1
2	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan	2
3	Sopan dan berakhlaq mulia	3

2. Analisis Hasil Penilaian

- Analisis hasil penilaian diadakan setelah diadakan tes formatif kognitif
- Hasil analisis penilaian menentukan perlu tidaknya diadakan remedial atau pengayaan

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 75 diadakan remedi
- Apabila jumlah peserta didik yang remedi 75% atau lebih maka diadakan pembelajaran remedi
- Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 90 atau lebih maka diadakan pengayaan

Rembang, Juli 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK N 1 SUMBER

Guru Mata Pelajaran

Suswanto Djony Purnawan, S.Pd.,M.Pd.

Ayu Rohmatin Diana, S.Pd.

NIP 19700531 200401 1 001

NIP.-

Lampiran Materi

Pengertian CMYK

CMYK adalah singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow-black dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (subtractive color model) dan yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Jadi untuk mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang (relative) sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 Tinta yaitu: Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Keempat tinta tersebut disebut Tinta / Warna Proses. Tinta Proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu, seperti offset lithography, rotogravure, letterpress atau sablon. Berbeda dengan Tinta yang hanya digunakan satu lapisan (single layer), karena tinta yang digunakan dapat ditumpuk-tumpuk, maka sifat tinta proses harus memenuhi standard tertentu, seperti spesifikasi warna dan nilai Opacity/Transparency.

Dalam pekerjaan desain grafis harus terbiasa dengan 2 mode warna yang paling umum ini. Secara sederhana, yang benar-benar perlu diketahui adalah Fungsi warna RGB digunakan untuk komunikasi digital, seperti televisi dan situs web. Sedangkan Fungsi warna CMYK digunakan untuk produksi percetakan, seperti brosur dan banner.

RGB singkatan dari Red Green Blue, mengacu pada warna primer cahaya, yang digunakan pada layar monitor, televisi, kamera, dan scanner. Sedangkan CMYK singkatan dari Cyan

Magenta Yellow Key, mengacu pada warna primer pigmen. Tinta CMYK merupakan tinta 4 warna yang digunakan untuk menghasilkan cetakan, umumnya disebut sebagai Cetak Full Color. Ketika ingin mencetak 4 warna, maka semua file yang menggunakan RGB harus dikonversi menjadi CMYK. Konversi warna ini bisa dilakukan dengan mudah di software desain grafis.

Fungsi warna CMYK dan RGB.

Warna CMYK dan RGB merupakan dua komponen penting dalam teori warna. Dua komponen ini menjadi dasar dalam membentuk warna – warna lain. Sebelum membuat suatu desain, desainer harus menentukan terlebih dahulu desain tersebut akan dicetak atau hanya dipresentasikan melalui media monitor. Mengapa? Karena warna CMYK dan RGB akan menghasilkan hasil yang berbeda ketika ditampilkan dalam bentuk visual di monitor dan ketika dicetak. Lalu bagaimana cara mengatasi perbedaan ini?

Langkah pertama adalah dengan mengetahui perbedaan dari warna CMYK dan warna RGB. Warna CMYK merupakan singkatan dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Warna CMYK seringkali digunakan untuk percetakan karena tinta di percetakan terdiri dari warna Cyan, Magenta, Yellow, dan Black . Warna CMY sendiri masih memantulkan sedikit warna – warna di RGB. Warna Cyan memantulkan warna Red atau Merah. Warna Magenta memantulkan warna Green atau Hijau dan warna Yellow memantulkan warna Blue atau Biru. Pantulan tersebut tidak diinginkan, disebut juga dengan hue error. Untuk menyiasatinya maka diberikan warna Black atau yang disebut Key dalam warna CMYK agar tiap komponen warna menjadi lebih pekat dan tidak memantulkan hue error tadi.

Sedangkan warna RGB merupakan warna Red, Green dan Blue. Ketiga warna ini menghasilkan kecerahan warna yang lebih cerah daripada warna CMYK. Karena itu, warna RGB sangat baik digunakan untuk presentasi visual di monitor. Bagi para desainer grafis, warna RGB lah yang paling sering digunakan. Namun, bagi mereka desainer grafis yang memiliki peminatan di bagian percetakan akan lebih sering memakai warna CMYK.

Bagaimana jika file sudah dalam bentuk RGB? Jika kalian sudah berada di tempat printing atau percetakan, berarti kalian harus menerima risiko turunnya warna jika diprint. Jika belum, kalian bisa merubah format file dari RGB ke CMYK. Hampir semua aplikasi khusus desain dapat merubah format warna dari RGB ke CMYK jadi hasil untuk diprint juga akan lebih baik dari pada diprint dengan format RGB.

Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB.

Dalam dunia desain ada 2 macam unsur warna yaitu CMYK dan RGB. Apa persamaan dan perbedaan antara kedua type warna tersebut dan apa hubungannya dalam desain grafis.

Persamaan :

CMYK & RGB itu sama-sama warna primer.

Perbedaan :

- RGB : Red Green Blue (merah, hijau, biru).

- RGB merupakan warna-warna primer yang digunakan pada monitor.
- Jadi RGB lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media 7ayer monitor.
- Jika warna RGB di campur semua, akan menghasilkan warna putih.
- CMYK : • Cyan Magenta Yellow Black (orang awam bilang biru, merah, kuning dan hitam).
- CMYK merupakan warna-warna primer yang paling banyak digunakan pada printer.
- CMYK lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media cetak.
- Jika warna CMY di campur semua, akan menghasilkan warna hitam.

Kesimpulan :

- Untuk hasil terbaik pencetakan,Gunakan warna CMYK.
- Kenali semua karakteristik perangkat anda (scanner, printer, monitor dll) dengan baik.
- Untuk desain web dan desain grafis (output monitor), Gunakan warna RGB.
- Biasakan mengerjakan dalam ruang cahaya yang terkontrol. mengerjakan disain pada siang dan malam hari juga menghasilkan perbedaan warna yang berbeda (terutama untuk RGB).